

3年制学科共通
基礎学年

Foundation Year

FY

2026年度 基礎学年 前期

| ローテーション／期間 | 開講科目 | | | | | |
|------------|------|------|------|------|------|------|
| | Aクラス | Bクラス | Cクラス | Dクラス | Eクラス | Fクラス |
| 第1ローテーション | 平面構成 | 空間構成 | 物語描画 | 写真映像 | 立体造形 | 描写表現 |
| 第2ローテーション | 描写表現 | 平面構成 | 空間構成 | 物語描画 | 写真映像 | 立体造形 |
| 第3ローテーション | 立体造形 | 描写表現 | 平面構成 | 空間構成 | 物語描画 | 写真映像 |
| 第4ローテーション | 写真映像 | 立体造形 | 描写表現 | 平面構成 | 空間構成 | 物語描画 |
| 第5ローテーション | 物語描画 | 写真映像 | 立体造形 | 描写表現 | 平面構成 | 空間構成 |
| 第6ローテーション | 空間構成 | 物語描画 | 写真映像 | 立体造形 | 描写表現 | 平面構成 |

[授業方法]

- 演習種類と科目数: 描写表現・物語描画・空間構成・平面構成・立体造形・写真映像の 6演習
- 授業期間: 月曜日から金曜日まで週 5日で2週間ずつ授業
- 各演習の期間中にデジタル基礎演習 1とデッサン基礎演習 1の授業が行われる

* デジタル基礎演習 1担当者: 牛脇

* デッサン基礎演習 1担当者: 甲斐／軽込／宮脇／岩瀬／片寄

卒業に必要な修得最低単位数

| | 科目種類 | 1年 | 2年 | 3年 | 合計単位 |
|------------|--------|----|----|----|------|
| 2026年度 入学生 | 専門科目 | 33 | 26 | 26 | 85 |
| | 学術造形科目 | | 6 | 6 | 12 |
| | | 33 | 32 | 32 | 97 |

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

FY 対面での実施

| 科目名 | 描写表現演習 | 授業分野 |
|-----------------------|--|------|
| 担当教員① | 甲斐光省 | |
| 専門 実務経験等 | 専門: 画家 「絵画研究会・朝の会」会員 個展、グループ展多数、まんが計画展、 1986～1988壁画工房所属 2005年～2017年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2018年「デッサン新百科」執筆 | |
| 担当教員② | 田辺俊輔 | |
| 専門 実務経験等 | 専門: イラストレーター 2007～2008年 広告制作会社 Gothic 勤務／広告・カタログなど販促物のデザインや DTP、イラストレーション制作に携わる。 2012～2015年 開成堂印刷 制作部 勤務／制作部の進行及び DTP、CTP(製版作業)を兼任 | |
| 担当教員③ | 長島充 | |
| 専門 実務経験等 | 専門: 版画家／画家 (社)日本版画協会会員、(社)日本美術家連盟会員 国内、海外での展覧会に数多く出品。 佐倉市立美術館(千葉)、イビザ現代美術館(スペイン)、プリストル市博物館(イギリス)、 アメリカ合衆国議会図書館(USA)他、国内外 32の美術館に作品収蔵。個人コレクション多数。 | |
| その他教員 (他担当授業) | 江本創(学造:ヨーロッパ美術史等)／岩瀬恵太(FYデッサン・クロッキー)／片岡壮 (FA:絵を知る) *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | |
| 授業内容 および 到達目標 | 私達が接する様々な情報は、歴史的に見て、言語、ビジュアル、文字(文章)、情報である。 情報デザイン(その表現)においては、アイデアをビジュアルで表現する(アイデアの視覚化)作業を如何に、効果的に行うことを学ぶ。 | |
| 授業内容詳細・進行 | | |
| | <p>[課題1: 観察と描画]</p> <p>自分で自然物を採集し、特に質感を大事にしながら細部まで描く。 画材は画用紙、鉛筆、水彩系の絵具による彩色で完成させる。</p> <p>[課題2: 画材と表現の工夫]</p> <p>思い入れのある身近な品物を、画材(イラストボード、絵具)による特性を生かした表現を自分なりに工夫して描く。</p> <p>[課題3: 想像による変容]</p> <p>画家アルチンボルドの絵を参考に自然物や人間をモチーフにして再構成と置き換えによって「変容」を表現する。</p> <p>○経験と発見の着眼点</p> <p>まず観察による描画によって自然物の豊かな細部と質感を発見することを目指します。 自分が感じているように描くための工夫や、画材の独自の使い方の工夫を重視します。</p> <p>○表現上の仕組みの学習内容</p> <p>観察による描写体験により質感の描き分けを学び、自分の思い入れを表現する画面構成の工夫、画材の使い方、モチーフの部分の部分を別のものに置き換え構成し直す事による「変容」表現も学びます。</p> | |
| 初回持参物 | 着彩用具と筆記用具／クロッキー帳 | |
| 準備学習 | 毎日の生活の中で、自分が興味があるモノをよく観察しておくこと。 | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席率、授業に臨む姿勢、作品内容、プレゼンテーション内容で評価。 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可 | |

FY 対面での実施

| 科目名 | 物語描画演習 | 授業分野 |
|-----------------------|--|------|
| 担当教員① | 小暮真起 (FYCD:チューター) | |
| 専門 実務経験等 | 専門: デジタルイラスト 2010年 フリーのアニメーターとして活動開始、NHK子供向け教育番組、MV等アニメーション制作に携わる。 2011年 インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル2011にて上映 2011年～2013年 映像工房兼デジタル工房助手勤務 2013年～2018年 キャラクターデザイン科助手勤務 | |
| 担当教員② | 酒井美紀 (FYCD:チューター) | |
| 専門 実務経験等 | 専門: 2Dデジタルイラスト 2019年 阿佐ヶ谷美術専門学校キャラクターデザインコース卒業 2020年～2022年 基礎学年助手勤務。 フリーイラストレーターとして活動中。 | |
| 担当教員③ | 杉山亮子 | |
| 専門 実務経験等 | 専門: マンガ家 2002年 秋田書店「ミステリーポニーテ」でデビュー。ミステリー系の少女漫画を中心に執筆。 2007年より少年画報社「ねこばんち」、及び系列誌で、連載や読み切りの猫マンガを執筆。 | |
| その他教員 (他担当授業) | 近藤厚子(後期: FYCD基礎) / 小谷野悠奈(後期: FYCD基礎) / 末岡一郎(3CD作品研究) * 各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | |
| 授業内容 および 到達目標 | 描かれた画の要素には必ずそれ自体の「意味」があります。 各要素の意味の組み合わせによって自ずと「物語」が生まれます。 ここでは各自の描画による物語の表現＝世界観を生み出して行きます。 | |
| 授業内容詳細・進行 | | |
| | <p>[演習内容]</p> 主に人物イラストの描画制作を中心に、それに叙述／世界観を加え、 さらには複数のイラスト＝4コママンガを制作します。描画はPhotoshopを用います。 あわせて物語が内包する、表現上の2つの意味(デノテーション／コノテーション)について考えます。 <p>[経験と発見の着眼点]</p> 人はあらゆるモノに名称を与え、意味を見出してきました。 (視覚的)表現とは記述を用いない物語／叙述の方法の一つです。 私たちは常に意味の集合体＝物語に囲まれている事を理解し、 さらには新たな物語を提案する側の立場を考察します。 <p>[表現上の仕組みの学習内容]</p> アイデアの立案からデジタルイラストでの仕上げ、さらにはデジタルデータの転用を、アナログから デジタルへ立ち上げるなどのワークフローに従って作業し、各段階での利点を実制作を通して学びます。 | |
| 初回持参物 | 筆記用具 / MacBook | |
| 準備学習 | 特になし。 | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席と課題への取り組み姿勢、課題作品の内容により評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可 | |

FY 対面での実施

| 科目名 | 空間構成演習 | 授業分野 | |
|-----------------------|---|------|--|
| 担当教員① | 山田直毅 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:プロダクトデザイン 1993年～ 医療器具・浄水器メーカーの開発部にて商品デザイン・製品マニュアルの制作に従事 1999年～ 印刷会社にてグラフィックデザイン、内装材メーカーにて広報・WEB制作に従事 2002年～ エヌ・ファクトリー設立:プロダクトデザイン、パッケージデザイン、WEB、販促デザインに従事 | | |
| 担当教員② | 日野高 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:プロダクトデザイン 1979年～ 株式会社EMデザインオフィス:プロダクト・グラフィックデザイン、等 1984年～ 富士ゼロックス株式会社:プロダクト・グラフィック・ユーザビリティ・UXデザイン、等 2005年～ 有限会社サンフィールズデザイン:プロダクト・グラフィック・ユーザビリティ・UXデザイン、等 | | |
| 担当教員③ | 小嶋美紀 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:プロダクトデザイン 2009年～ 内装・家具制作会社に入社。退職後、職業訓練校にて靴の製造工程を学び技術を取得。 2011年～ 靴メーカー(株)バイオニア入社。裁断部に配属後、オリジナルブランドを担当。 2014年～ (株)ラボキ・ファクトリー入社。企画部に配属。 2022年～ 「パップ」として独立。ハンドメイドシューズや革小物などの服飾雑貨の企画・製作に取り組む。 | | |
| その他教員 (他担当授業) | 境浩志(LD:デザイン描画) 臼木菜穂(学造:デジタルファブリケーション等) *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | | |
| 授業内容 および 到達目標 | 立体造形の基礎を学び、アート・デザインに幅広く応用できるスキルを身につける。 エスキースを重ね素材の特性を知り、空間への適用を考えたデザインへと展開する。 人の行動や心理、生活習慣などを見つめ、実用を前提とした「もの」の提案を行う。 | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| 1週目 | 観察・抽出(エスキース・リサーチ) ○「折る・切る・貼る・組む」など様々な加工方法を、紙で実験してみる。 ○「道具の文化・歴史」について調べ、人や社会との関係を考えてみる。 ○人の好き・嫌いを分類し、漠然としたイメージを「見える化」してみる。 ○身体条件の違いによる、日常にある「使い勝手」の差異を体験してみる。 ○「三面図・アイソメ図」を用いた立体形状の表現手法を学ぶ。 | | |
| 2週目 | 展開・構成(デザイン・プレゼンテーション) ○作りたい物のイメージと実現するための手段を考える。 ○エスキースで得た造形アイデアをデザインに応用・展開する。 ○構造や加工方法など教員からのアドバイスを得ながら具現化。 ○自分の作品を他者に伝える。他者の作品から多様性を認識する。 課題制作物:棚、スツール、照明、など | | |
| 初回持参物 | 筆記用具・カッター・コンパス・定規・ポンド・MacBook | | |
| 準備学習 | 特になし。 | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 課題への取り組み(試作・エスキース)など制作プロセスを評価します。 日々新しい作業を教えるので、欠席・遅刻が多いと課題制作が難しくなります。 成績評価(100点評価):100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可 | | |

FY 対面での実施

| 科目名 | 平面構成演習 | 授業分野 |
|-----------------------|---|------|
| 担当教員① | 鈴木真梧 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:グラフィックデザイナー／アーティスト 2000年、magnet designを設立。ロゴ、ポスター、ブックデザイン、空間デザイン、更にデザイン書籍への執筆等、グラフィックを幅広く行う。またアーティストとしても、マスとミニをテーマに社会と個人のフラクタルな関係を考察した作品を発表。個展:2021年「スイート・デモクラシー」アーツ千代田 3331、2007年「手のひらを太陽に」プロジェクトスペース KANDADA、グループ展:2001年「Neo Tokyo」ソドニー現代美術館ほか多数。1997～2008年までコマンドNの初期メンバーとして、展覧会の企画、運営、デザインなどを手がけた。 | |
| 担当教員② | 遠藤琢馬 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:エディトリアルデザイン 1987年福島県生まれ。 2012年奥羽大学薬学部薬学科卒。病院勤務後、2014年より阿佐ヶ谷美術専門学校入学。2016年視覚デザインコース卒業。2017年参画社入社、主にエディトリアルデザインを担当。2018年よりフリーランスで活動。 | |
| 担当教員③ | 大島みゆな | |
| 専門 実務経験等 | 専門:Webデザイン・イラスト 018年よりデザイナーとして活動。 Web制作会社勤務を経て、企業サイトや広告、UI制作のほか、大型サイトのアートディレクション、商業イラスト、ロゴデザインなど幅広い制作に携わる。2024年より独立。 | |
| その他教員 (他担当授業) | うちきばがんだ *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | |
| 授業内容 および 到達目標 | グラフィックデザインの元となる、視覚伝達の基礎を学ぶ。 かたち・色・構成の実習、情報やイメージを視覚化する平面作品の制作などを通して、視覚表現を模索する。 | |
| 授業内容詳細・進行 | | |
| | ①「イメージの視覚化・ポスター制作」 情報とイメージのビジュアライゼーション、文字と図像の構成の演習。 ②「写真でつくる、わたしの自己紹介」 自身のカメラロール内の写真を使用したコラージュ作品の制作。 ③「文字をつくる」タイプフェイスデザインの基礎演習。 →変更の可能性あり *具体的な内容と方針については、授業の初日に詳しくオリエンテーションします。 | |
| 初回持参物 | 筆記用具 / MacBook | |
| 準備学習 | 特になし。 | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席率、課題の理解度、発想力、制作物の完成度などを総合的に評価する。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可 | |

| 科目名 | 立体造形演習 | 授業分野 | |
|-----------------------|---|------|--|
| 担当教員① | バーバラ・ダーリン | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:パフォーマンス/ビジュアルアーティスト ホームページ(www.barbaradarling.com) | | |
| 担当教員② | 西村卓 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:彫刻/アーティスト 2014年多摩美術大学美術学部彫刻学科卒業、2016年多摩美術大学大学院美術研究科博士前期課程彫刻専攻修了。 近年の個展に2020年「IN&OUT」/ギャラリーK(東京)、2020年「こんにちは、世界。」/ノリタケの森ギャラリー(愛知)2021年「IN⇄OUT」/ ノリタケの森ギャラリー(愛知)、2021年「埋める/埋まれる」/Hasu no hana(東京)など。 | | |
| 担当教員③ | 西本太郎 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:美術家/ディレクター 1987年～1989年 セットデザイン: 円谷映像など(帝都物語、ウルトラQなど) 1989年～ PVディレクター アートディレクター: 株)ソニー・ミュージックエンタテインメント 株)テレビ朝日 1996年～2005年 メディアアートユニット intermedia performance unit Nestとして国内外で活動 2004年～2007年 地下工事現場見学会市民代表 及び 地下空間での映像投影演出 国土交通省ジオサイトプロジェクト 2004～現在 映像空間演出 プロジェクションマッピングなど(野宮真貴リサイタル2007～2010) 静岡舞台芸術センター日仏カメルーンSPAC-ENFANTS(2010～2018 静岡、東京、大阪、韓国、カメルーン、東京芸術祭) フェスティバル広報(アジア舞台芸術祭2007-2015、ふじのくにせいかい演劇祭2016-2018、オディシヤビエンナーレ2019) ベンガルール写真美術館オープニングマッピング2022(インド ベンガルール) | | |
| その他教員 (他担当授業) | 高田綾菜(IC:イメージクリエイション演習など1) *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | | |
| 授業内容 および 到達目標 | この課題に正解はありません。課題に取り組む中で、自分の選択は何かを探る授業です。気づきや発見に出会うために、どのようなプロセスが必要なのか、現代アートの作品制作に必要なスキルを体験的に理解して「表現行為に必要な考え方の基本」を学びます。 素材を組み合わせた立体物の制作や異なるイメージを組み合わせて「構成する(construct)」することで起こる新たなイメージの構築など、物と空間の表現の可能性を学び、作品を設置(install)し、見られる対象となるためにクリアすべき条件を考えます。 | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| | <p>課題:①紙コップ・アルミカップと日用品を組み合わせて構成(construct)して</p> <p>②かぶることができる、得体の知れない立体物(object)として造形し</p> <p>③身につけることで「伝統」や「普通」を攪乱する独創的なイメージ(形・色・状態・情景など)を具現化し</p> <p>④作品として完成させ、撮影してください。</p> <p>表現行為に必要な考え方の基本 「問う、調べる、試す、観察する、発見する、感動する、手で考える、修正する、持続する、繰り返す、拡張する」</p> <p>第1週 3つのワークショップと課題説明</p> <p>第2週 課題制作、展示作業、作品撮影、講評、課題提出</p> <p>*具体的な内容は、授業初日に詳しく説明します。</p> | | |
| 初回持参物 | MacBook、クロッキー帳、鉛筆・消しゴム、メモできるもの | | |
| 準備学習 | Googleクラスルームを参照しておく。 | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | <p>作品の完成度、授業への取り組み等で総合的に評価します。 課題の理解度、作品制作の過程と完成度、出席を重視します。</p> <p>成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可</p> | | |

FY 対面での実施

| 科目名 | 写真映像演習 | | 授業分野 | |
|-----------------------|---|--|------|--|
| 担当教員① | 齊藤秀樹 | | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:映像 University of Brighton Fine Art BA 卒業。2000年まで映像制作会社でAD兼、CGクリエイターとして勤務。 2003年「Visual clip directors contest 2003」大賞ノミネート、2009年 BS日テレCG担当、2010年 ファッションブランドビジュアルデザイン担当、個展、グループ展多数参加。映像情報メディア学会正会員。 | | | |
| 担当教員② | 三上紗智子 | | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:写真 2005年～グループ展多数 個展 2010年「romantic(bitter)」、2011年「ensemble」他 2012年 第6回写真「1_WALL」入選 私立学校学校案内撮影担当、医療機関ホームページ撮影担当、その他撮影多数 | | | |
| 担当教員③ | 石川郁子 | | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:映像 2011年～Film Images2 招待上映、札幌国際短編映画祭ジャパン・オフ・シアター 入選、 Animation Factory Festival 招待上映、キョク座 『線路は続くよどこまでも』アニメーション協力、 YouTubeチャンネル動画再生数 10万回以上、Fairy tales 絵本展 主催参加 | | | |
| その他教員 (他担当授業) | 浅見虎太郎 *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | | | |
| 授業内容 および 到達目標 | カメラを使い身の周りを撮影することを体験し、今現在の自分が「見ている」ものについて意識し分析する。 他者に「見せる」「伝える事」の意義や可能性を学ぶ。 | | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | | |
| | <p>写真、映像の撮影、編集の基礎を学びながら、全てのクリエイションに必要な想像力と展開力を身につける。 課題「Gaze into my world」を通して、自身で撮影した映像から「感情に触れる瞬間」を繋ぎ、1分の短編映像作品としてまとめ、最終的に各自タイトルをつけてプレゼンテーションを行います。</p> <p>[撮影]</p> <ul style="list-style-type: none"> ○肉眼とカメラ(貸し出しの一眼レフカメラ、各自のスマートフォン)の違いを体感する。 ○「今の自分にとって一番新鮮な感覚」を発見し捉えることに挑戦する。 <p>[編集]</p> <p>時間軸や音の要素を加えた映像制作の過程を通して、</p> <ul style="list-style-type: none"> ○Adobe Premiereの基本操作について学ぶ。 ○自身で撮影した映像素材から自由な発想で企画を立て、1分間の映像作品を制作する。 ○作品について言語化し、伝える事の意義を考察する。 | | | |
| 初回持参物 | 全員持参: MacBook、充電器 持っている人のみ:有線イヤホン、マウス | | | |
| 準備学習 | Googleクラスルームを参照し、必要な Adobeアプリケーションをインストールしておくこと。 | | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席と課題への取り組み姿勢、課題作品の内容により評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可 | | | |

FY 対面での実施

| | | | |
|-----------------------|--|------|--|
| 科目名 | デジタル基礎演習1 | 授業分野 | |
| 担当教員 | 牛脇達夫 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:彫刻家(専門領域 立体造形 CG制作) 1986年 武蔵野美術大学大学院造形研究科修了 2001年～2013年 北海道開発局 帯広開発建設部 千代田新水路事業 CG制作 2015年 国土交通省 荒川下流河川事務所 CG制作 | | |
| 授業内容 および 到達目標 | さまざまなグラフィックソフトの基礎となるドローソフト(Illustrator)とペイントソフト(Photoshop)の基本操作を学びます。 | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| | 1週 オリエンテーション Macの基本操作／グラフィックソフトの基本 2週 Illustrator ドローソフトの基本／選択と編集 3週 Photoshop ペイントソフトの基本／描画と編集 4週 Illustrator 描画オブジェクトの編集 5週 " パスの操作／ペンツールのトレーニング 6週 " ドローソフトの応用 7週 Photoshop 画像選択／色調補正 8週 " 画像の合成／レイヤー機能／チャンネル操作 9週 " 画像の取込み／解像度／フィルターワーク 10週 IllustratorとPhotoshopの連携、配置とリンク 11週 課題制作: Illustrator課題 12週 課題制作: Photoshop課題 | | |
| 初回持参物 | 筆記道具／MacBook／マウス(Bluetoothワイヤレス推奨) | | |
| 準備学習 | 特になし。 | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 遅刻、欠席をするとついて行けなくなりますので遅刻、欠席厳禁です。他の共通基礎科目と違い、授業日が週1コマで各演習ごとに曜日／時限が違うので間違えないように十分確認しましょう。デジタル基礎演習専用のノートを自分で作成してください。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可 | | |

FY 対面での実施

| 科目名 | デッサン基礎演習1 | 授業分野 | |
|-----------------------|--|------|--|
| 担当教員① | 岩瀬恵太 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞 | | |
| 担当教員② | 宮脇秀隆 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:画家 「絵画研究会・朝の会」会員 主にグループ展で作品を発表 | | |
| 担当教員③ | 片寄愛 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:絵画 ゲームデザイナー 美術家 | | |
| その他教員 (他担当授業) | 軽込孝信(学造:美術解剖学等)／甲斐光省(FA:絵を知る等) *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | | |
| 授業内容 および 到達目標 | 「線描」を基軸に人体、静物、風景など身の回りのいろいろなモノを観察、分析、理解しながらデッサンをします。 幾何学や解剖学、視覚の仕組みも学びつつ、モノの見方、考え方、描き方を深めていきます。 | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| | <p>[演習内容]</p> <p>はじめに「線」ありきです。焦らず休まず始めましょう。</p> <p>①遠近法の歴史的背景と考え方。 ②幾何学と「形」の関係、多様さと面白さを学ぶ。 ③人体の基本的構造の把握とその他のものへの応用。</p> <p>[経験と発見の着眼点]</p> <p>漠然と物を見ているとデッサンはわかりません。 自分の中で絶えず思考しながら観察することで今までとは全く違った見方、捉え方ができるようになります。</p> <p>[表現の仕組みの学習内容]</p> <p>いろいろな理論を知り実技に応用していくことで各自の表現につなげていくことができます。</p> | | |
| 初回持参物 | カルトン／カルトンバッグ／コンパス(必須)／三角定規セット／鉛筆／カッター／練りゴム／クリップ ／角棒／はさみ／のり | | |
| 準備学習 | いつでも「いいかたち」「美しいかたち」を意識して考え、探しておくこと。 | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席率がとても重要です。原則として後で課題を補完することはできません。作品は毎回提出です。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可 | | |

2026年度 基礎学年 後期

略称:VD基礎=視覚デザイン基礎 LD基礎=リビングプロダクトデザイン基礎 CD基礎=キャラクターデザイン基礎

FM基礎=映像メディア基礎 IC基礎=イメージクリエイション基礎 FA基礎=絵画表現基礎

※印のある授業=後期12週のための授業 ※クラス編成は人数により変更になる場合があります。

| | 月曜日 | | 火曜日 | | 水曜日 | | 木曜日 | 土曜日 |
|--------------|------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|--|--|-------------------------------|------------------------------|
| | 1/2限 | 3/4限 | 1/2限 | 3/4限 | 1/2限 | 3/4限 | | |
| VD基礎 Aクラス | ○Web基礎 小高恭子 | ○鈴木真梧 (○山内滋晴) | 大島みゆな | ○うちきばがんだ | ※1~6:デジタル写真 (三上紗智子○中川亮) ※7~10:色彩演習 (小嶋幸一) ※11~12:デザインレク チャー(○鈴木竜) | ○鈴木真梧 (○遠藤琢馬) | | |
| | 411 | 122 | 411 | 122 | 1~4週431/5週~422 | 122 | | |
| VD基礎 Bクラス | ○鈴木真梧 (○山内滋晴) | ○Web基礎 小高恭子 | ○うちきばがんだ | 大島みゆな | ○鈴木真梧 (○遠藤琢馬) | ※1~6:デジタル写真 (三上紗智子○中川亮) ※7~10:色彩演習 (小嶋幸一) ※11~12:デザインレク チャー(○鈴木竜) | | ※○デッサン基 礎 岩瀬/片寄/ 甲斐 |
| | 122 | 411 | 122 | 411 | 122 | 1~4週431/5週~422 | | |
| LD基礎 | | 1~9 ○山田直毅 10~12 ○臼木菜穂 | 1~2 ○小嶋美紀 3~12 ○山田直毅 | 1~6・9~12 ○星山征洋 7~8 ○小嶋美紀 | 1~2・7~12 ○日野高 3~6 ○小嶋美紀 | 1~8 ○境浩志 9~12 ○小嶋美紀 | ※○デジタル基礎 山田直毅 (1/2限) | |
| | | 211 | 211 | 211 | 211 | 211 | 211 | 432,122,123, |
| CD基礎 Aクラス | ※キャラクター デザイン総合 西堀柚衣 (A+C) | ※コンテンツ プロダクト 酒井/小暮 (A+C) | デジタル イラスト基礎 酒井 | ※○Webゲーム 企画 小高恭子 | ○マンガ基礎 杉山亮子 | ※イラストレーター 基礎 ○よしひろ (A+C) | | |
| | 501 | 422 | 501 | 422 | 501 | 123 | | |
| CD基礎 Bクラス | ※コンテンツ プロダクト 酒井/小暮 (B+D) | ※キャラクター デザイン総合 西堀柚衣 (B+D) | ※○Webゲーム 企画 小高恭子 | デジタル イラスト基礎 酒井 | ※イラストレーター 基礎 ○よしひろ (B+D) | ○マンガ基礎 杉山亮子 | | |
| | 422 | 501 | 422 | 501 | 123 | 501 | | |
| CD基礎 Cクラス | ※キャラクター デザイン総合 西堀柚衣 (A+C) | ※コンテンツ プロダクト 酒井/小暮 (A+C) | ○マンガ基礎 杉山亮子 | デジタル イラスト基礎 小谷野悠奈 | | ※イラストレーター 基礎 ○よしひろ (A+C) | ※○Webゲーム 企画 小高恭子 (3/4限) | ※○デッサン基 礎 岩瀬/片寄/ 甲斐 |
| | 501 | 422 | 123 | 611 | | 123 | 611 | |
| CD基礎 Dクラス | ※コンテンツ プロダクト 酒井/小暮 (B+D) | ※キャラクター デザイン総合 西堀柚衣 (B+D) | デジタル イラスト基礎 小谷野悠奈 | ○マンガ基礎 杉山亮子 | ※イラストレーター 基礎 ○よしひろ (B+D) | | ※○Webゲーム 企画 小高恭子 (5/6限) | |
| | 422 | 501 | 611 | 123 | 123 | | 611 | |
| FM基礎 | デジタル基礎 石川/浅見 | モーション グラフィックス 基礎 石川/浅見 | ○写真映像1 齊藤秀樹/ 三上紗智子 | ○写真映像2 齊藤秀樹/ 三上紗智子 | ※○ストーリー 研究 末岡一郎 | ○撮影編集基礎 中嶋莞爾 | | 432,122,123, |
| | 521 | 521 | 431 | 431 | 521 | 521 | | |
| IC基礎 | ※○デッサン基礎 IC・FA合同 片寄 | ○バーバラ ・ダーリン | 西村卓 | 西村卓 | 友政真理子 | 友政真理子 | | ※デジタル基礎 (坂田育子) |
| | 432 | 212 | 212 | 212 | 212 | 212 | | |
| FA基礎 | ※○デッサン基礎 IC・FA合同 片寄 | 片岡社 | ○甲斐光省 | 岩瀬恵太 | ○※デジタル描画 大真賢太郎 (オンライン) | 特別講師 (日本画) (細密画) | | 501 |
| | 432 | 432 | 432 | 432 | 432 | 432 | | |

各基礎、上記の授業に加えて、学術造形科目【はじめてのキャリアデザイン】の選択が必須になります

★ CD基礎 水曜5限...各週開講の予定 日程決まり次第告知

★ LD/VD/FM/IC/FA基礎 木曜3限...各週開講の予定 日程決まり次第告知

* 木曜3/4限:特別授業「ソーシャル・リテラシー」をクラスごとに予定しています。

* 各基礎科目は「デジタル基礎演習2」「デッサン基礎演習2」を含んで、それぞれ18単位です。

* 「デジタル基礎演習2」「デッサン基礎演習2」と※印のついた授業は、1~2月の制作期は授業がありません。

* 「VD基礎」水曜日の授業の内訳は次の通りです。

1~6週「デジタル写真演習」7~10週「色彩演習」11~12週「デザインレクチャー」

○=実務教員授業

FY 対面での実施

| 科目名 | 視覚デザイン基礎 | 授業分野 |
|-----------------------|--|------|
| 担当教員① | 鈴木真梧 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:グラフィックデザイナー／アーティスト 2000年、magnet designを設立。ロゴ、ポスター、ブックデザイン、空間デザイン、更にデザイン書籍への執筆等、グラフィックを幅広く行う。またアーティストとしても、マスとミニをテーマに社会と個人のフラクタルな関係を考察した作品を発表。個展:2021年「スイート・デモクラシー」アーツ千代田3331、2007年「手のひらを太陽に」プロジェクトスペースKANDADA、グループ展:2001年「Neo Tokyo」シドニー現代美術館ほか多数。1997～2008年までコマンドNの初期メンバーとして、展覧会の企画、運営、デザインなどを手がけた。 | |
| 担当教員② | 山内滋晴 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:Webディレクター／グラフィックデザイナー 1987年3月阿佐ヶ谷美術専門学校卒業。広告・Web・映像制作会社、J.Walter.Thompson(マーケティング事業部)など数社勤務。広告、カタログ、パッケージ、3DCG映像、Webデザインなどの制作を担当するフリーアートディレクター。 | |
| 担当教員③ | 遠藤琢馬 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:エディトリアルデザイン 1987年福島県生まれ。 2012年奥羽大学薬学部薬学科卒。病院勤務後、2014年より阿佐ヶ谷美術専門学校入学。2016年視覚デザインコース卒業。 2017年参画社入社、主にエディトリアルデザインを担当。2018年よりフリーランスで活動。 | |
| その他教員 (他担当授業) | 小高恭子(Webデザイン等)／小鶴幸一(学造:色彩学)／大島みゆな(学造:デジタルイラスト表現) *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | |
| 授業内容 および 到達目標 | グラフィックデザインに必要な情報の編集と視覚伝達、構成の基礎とスキルを学ぶ。 タイポグラフィ、イラストレーション、Webデザイン、デジタル写真なども含め、 デザインに必要な技法や知識を多角的に身につける。 | |
| 授業内容詳細・進行 | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ○レタリング実習(文字を書く) ○映画のポスターデザイン(イメージと情報の視覚化／文字と図像の構成／イラストレーション表現などの実習) ○オリジナルマガジン制作(情報の編集／撮影／組版／デザイン／印刷などの総合実習) ○Webデザイン基礎演習 <ul style="list-style-type: none"> ・MacBookの作業パフォーマンスを上げる機能について ・さまざまな画像拡張子を学ぼう(jpgに始まりHEIC、APNGなど。Photoshop・illustrator必須) ・LINEスタンプを制作しよう ・Adobe AeroでAR(拡張現実)コンテンツを作ろう ○デジタル基礎演習(illustrator／Photoshop) ○色彩演習 ○デジタルフォト演習 ○デザインレクチャー「日本のグラフィックデザインの歴史と現在」 <p>〈メディアおよび分野〉 グラフィックデザイン／エディトリアルデザイン／タイポグラフィ／写真／イラストレーション／ Webデザイン</p> | |
| 初回持参物 | ノート／筆記用具／ MacBook | |
| 準備学習 | 特になし。 | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席率、発想力、企画・制作力、課題提出率、作品の内容などを総合的に評価する。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可 | |

| 科目名 | リビングプロダクトデザイン基礎 | 授業分野 | |
|-----------------------|--|------|--|
| 担当教員① | 山田直毅 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:プロダクトデザイン 1993年～ 医療器具・浄水器メーカーの開発部にて商品デザイン・製品マニュアルの制作に従事 1999年～ 印刷会社にてグラフィックデザイン、内装材メーカーにて広報・WEB制作に従事 2002年～ エヌ・ファクトリー設立。プロダクトデザイン、パッケージデザイン、WEB、販促デザインに従事 | | |
| 担当教員② | 星山征洋 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:一級建築士 1998年～2003年 (株)NTTファシリティーズ設計部勤務 オフィス、商業施設等の設計に従事 2003年～2013年 NTT都市開発(株) 開発部勤務 集合住宅、オフィス等の設計に従事 2015年～ RadioArchitects一級建築士事務所代表 住宅、商業空間、家具等の設計に従事 | | |
| 担当教員③ | 境浩志 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:プロダクトデザイン 1979年～2000年 車両開発会社勤務、(レーシングカー等特殊車両デザイン、自動車用品デザイン) 1987年～2016年 建設機械、(外観、操作系のデザイン。外装グラフィックデザイン) | | |
| その他教員 (他担当授業) | 日野高(LD:デザインプランニング等)／臼木菜穂(学造:デジタルファブリケーション等) *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | | |
| 授業内容 および 到達目標 | 『ものごとを見る目、表現する力を養う。』 ・素材に触れ、素材を知り、素材の特性を「カタチ」に生かす。 ・人の習慣や行動を観察し、人と共感できる「モノ・コト」を考える。 ・実験や体験を通じ、自ら答えを見い出す「プロセス」を学ぶ。 | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| | ◎課題製作 1)素材・構造からのデザイン[紙のパッケージ] 2)空間・実験からのデザイン[あかり・家具] 3)道具・作法からのデザイン[木のおもちゃ] 4)造形・観察からのデザイン[イメージモデル] 素材エスキース・イメージマップなどから得たアイデアから展開。 立体デザイン・プレゼンテーションまでを行う。 <スキル実習> ○木工・モデリング 立体造形、モデル製作のための素材の知識、加工方法を学ぶ。実用アイテムも製作。 ○図面・スケッチ 頭に思い描いたカタチを平面上に再現(立体把握)できるためのスキルを身につける。 ○デジタルツール イラストレーター・フォトショップなどプレゼンテーションのスキルを身につける。 CAD・レーザーカッター出力などフィニッシュワークの向上も図る。 | | |
| 初回持参物 | MacBook／筆記用具／クロッキー帳／カッター／鋼尺(30cm) | | |
| 準備学習 | ケント紙による立体構成(詳細は前期終了時に説明あり) | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 最終作品にいたるまでの製作プロセス(素材エスキース・試作・スケッチ)を重視します。 プレゼンテーションではテーマについてどのように捉えたか和使用シーンを分かりやすく伝えてください。 成績評価(100点評価):100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可 | | |

FY 対面での実施

| 科目名 | キャラクターデザイン基礎 | 授業分野 | |
|-----------------------|--|------|--|
| 担当教員① | 酒井美紀 (FYCD:チューター) | | |
| 専門 実務経験等 | 専門: 2Dデジタルイラスト 2019年 阿佐ヶ谷美術専門学校キャラクターデザインコース卒業 2020年～2022年 基礎学年助手勤務。 フリーイラストレーターとして活動中。 | | |
| 担当教員② | 杉山亮子 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門: マンガ家 2002年 秋田書店「ミステリーポニーテ」でデビュー。ミステリー系の少女漫画を中心に執筆。 2007年より少年画報社「ねこばんち」、及び系列誌で、連載や読み切りの猫マンガを執筆。 | | |
| 担当教員③ | 西堀柚衣 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門: デジタルイラスト、モーショングラフィック 阿佐ヶ谷美術専門学校キャラクターデザイン科卒業。 株式会社コナミアミューズメントに入社。 デザイナーとしてアミューズメント機器映像部分、2D素材、3D素材の制作を担当。 | | |
| その他教員 (他担当授業) | 小高恭子(学造:Webデザイン等)／よしひろ(3CD:2Dデジタルイラスト)／小谷野悠奈(FY前期:物語描画)／ *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | | |
| 授業内容 および 到達目標 | イラスト描画、マンガ、動画の基礎技術／知識を実習を通して身につける。 これらのワークフローを学ぶ。アナログ、デジタル描写等の表現の違いを通して独自の描写を考察する。 | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| | [実習内容] ①キャラクターデザイン総合: ゲーム等の企画を立案し、アイデアの立て方・まとめ方を習得 ②デジタルイラストレーション: 主にフォトショップを用いた、デジタル描写法を習得 ③マンガ基礎: 制作の実際／コマ割の演出／作品研究と習作 ④デジタル動画: 数種の動画制作アプリケーションの基礎を習得、画コンテ制作／描画／構成 ⑤イラストレーター基礎: 主にイラストレーターを用いた、デジタル描写法を習得 ⑥Webゲーム企画: Webメディアの特性／利便性を習得し、その表現の可能性を考察 * 技法と制作のワークフローを学ぶ [ソフトウェア基礎演習] ①デジタルイラスト基礎 (Photoshop, Illustrator による描画効果と画像処理) ②デジタル動画基礎 (AEを用いた2Dアニメーション) ③ Web デザイン基礎: デザイン／コーディング ・MacBookの作業パフォーマンスを上げる機能について ・さまざまな画像拡張子を学ぼう (jpgに始まりHEIC、APNGなど。Photoshop・Illustrator必須) ・HTML5でゲームを作ろう(大課題) [メディアおよび分野] キャラクターデザイン／マンガ／アニメーション／キャラクターイラスト | | |
| 初回持参物 | ノート／筆記用具／ MacBook | | |
| 準備学習 | 特になし。 | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席率・受講姿勢・提出作品内容 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可 | | |

FY 対面での実施

| 科目名 | 映像メディア基礎 | 授業分野 |
|-----------------------|--|------|
| 担当教員① | 齊藤秀樹 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:映像 University of Brighton Fine Art BA 卒業。2000年まで映像制作会社でAD兼、CGクリエイターとして勤務。 2003年「Visual clip directors contest 2003」大賞ノミネート、2009年BS日テレCG担当、 2010年 ファッションブランドビジュアルデザイン担当。個展、グループ展多数参加。映像情報メディア学会正会員。 | |
| 担当教員② | 末岡一郎 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァードキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・プラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家映像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。 | |
| 担当教員③ | 石川郁子 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:映像 2011年～Film Images2 招待上映、札幌国際短編映画祭ジャパン・オフ・シアター 入選、 Animation Factory Festival 招待上映、MVアニメーション協力、 YouTubeチャンネル動画再生数 10万回以上、Fairy tales 絵本展 主催参加 | |
| その他教員 (他担当授業) | 中嶋莞爾(FM:映像表現)、三上紗智子(学造:写真ワークショップ)、浅見虎太郎 *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | |
| 授業内容 および 到達目標 | 映像を介して他者にメッセージを伝えることの重要性を学ぶ。 また様々な映像表現を可能とするワークフローを身に付ける。 | |
| 授業内容詳細・進行 | | |
| | 写真映像1・2 ○撮影／編集／作品講評 演出基礎 ○絵コンテ制作／シナリオ／人物演出 ソフトウェア演習 ○映像編集基礎 (Premiere 使用) ○モーショングラフィックス基礎 (AfterEffects 使用、2D アニメーション／モーショントイトルの作成) ○デジタル基礎 (Photoshop) ストーリー研究 ○アート、デザイン、映像などの作品を通してクリエイターの思考を考察する。 *レポート提出が毎回ある | |
| 初回持参物 | ノート／筆記用具／ MacBook | |
| 準備学習 | 特になし。 | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席率・受講姿勢・提出作品内容 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可 | |

FY 対面での実施

| 科目名 | イメージクリエイション基礎 | | 授業分野 |
|-----------------------|--|--|------|
| 担当教員① | バーバラ・ダーリン | | |
| 専門 実務経験等 | 専門：パフォーマンス／ビジュアルアーティスト ホームページ(www.barbaradarling.com) | | |
| 担当教員② | 友政麻理子 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門：美術家 2012 東京藝術大学大学院美術博士課程修了 2013 VOCA 入選、2012 “友政麻理子”水戸芸術館クリテリウム(茨城)、2013 “父共”寶巖國術村,創意小客廳,尖台北,台湾) 2019 “美しい話”TALION GALLERY(東京) “知らない地の映画祭2019”知らない地の映画祭制作委員会、仲町の家 東京 2021 “窓映画館、カーテンの夢”アートアクセスあだち、まち千住の縁「千住・縁レジデンス」企画、仲町の家、千住仲町地域巡回型外上映 東京、その他講演・集中講義：東京藝術大学音楽学部音楽環境創造科、早稲田大学社会科学総合学院 社会科学部、信州大学人文学部芸術、女子美術大学、成蹊大学芸術文化行政コース、東洋英和女学院大学、第20回全国コミュニティシネマ会議 | | |
| 担当教員③ | 西村卓 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門：彫刻／アーティスト 2014年多摩美術大学美術学部彫刻学科卒業、2016年多摩美術大学大学院美術研究科博士前期課程彫刻専攻修了。 近年の個展に2020年「IN&OUT」／ギャラリーK(東京)、2020年「こんにちは、世界。」／ノリタケの森ギャラリー(愛知) 2021年「IN&OUT」／ノリタケの森ギャラリー(愛知)、2021年「埋める / 埋まれる」／Hasu no hana(東京)など。 | | |
| その他教員 (他担当授業) | 高田綾葉(IC: イメージクリエイション演習など 1) * 各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | | |
| 授業内容 および 到達目標 | この授業では気づきや発見に出会うために、どのようなプロセスが必要なのか、現代アートの作品制作に必要なスキルを体験的に理解して「表現行為に必要な考え方の基本」を学びます。 三つのテーマ課題と各講師によるワークショップを通して様々な表現を体験し、素材・技法・記録の仕方・工房の使い方などを体験します。 | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| | <p>1週 大きい画面に自分の感性を定着させるには</p> <p>2週 //</p> <p>3週 //</p> <p>4週 3Wワークショップ(木材加工、社会・概念・入管前録・調査・写真)</p> <p>5週 //</p> <p>6週 //</p> <p>7週 グループワークと映像制作</p> <p>8週 //</p> <p>9週 //</p> <p>10週 空間と表象</p> <p>11週 //</p> <p>12週 //</p> <p>演習は内容やスケジュールが変更することがあります。</p> <p>13週 テーマ制作 各自の研究テーマに沿った作品制作(プランニング／ドローイング／制作／展示／講評)</p> <p>14週 //</p> <p>15週 //</p> <p>16週 //</p> | | |
| 初回持参物 | メモできるもの、筆記用具、Macbook、汚れてもいい服装 | | |
| 準備学習 | 特になし。 | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 課題の理解度、作品制作の過程での集中度、気配り、作品の完成度、課題提出を重視します。 課題の講評日は、授業内で指示を出します。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可 | | |

FY 対面での実施

| 科目名 | 絵画表現基礎 | 授業分野 |
|-----------------------|--|------|
| 担当教員① | 甲斐光省 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:画家 「絵画研究会・朝の会」会員 個展、グループ展多数、まんが計画展、1986～1988壁画工房所属 2005年～2017年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2018年「デッサン新百科」執筆 | |
| 担当教員② | 岩瀬恵太 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:画家/漫画家 "2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年「月刊IKKI」新人賞" | |
| 担当教員③ | 片岡壮 | |
| 専門 実務経験等 | 専門:絵画・立体 「絵画研究会・朝の会」会員 個展 2018 真魚(人形町)、2021 GRAVITY ROOM(阿佐ヶ谷)ほか、グループ展 | |
| その他教員 (他担当授業) | 長島充(FY描写表現演習)/大貫賢太郎(学造・背景画) *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | |
| 授業内容 および 到達目標 | 観察して描写することを基本に、絵画として成立する構成・描画技術・完成度を高めることを、一枚の画面の課題と複数ページの課題で学ぶ。アナログ術としての絵具による描画に加え、デジタルによる描画技術も学ぶほか、レクチャーで絵画全般を学んでいく。 | |
| 授業内容詳細・進行 | | |
| | 演習内容 1～6週 課題1「連作による表現」 7～12週 課題2「引用による表現」 1～12週 水曜1・2限「デジタル描画(Photoshopによるリアル描画)」 〈制作期〉 1～4週 課題3「大きい画面で描く」 後期課題2で制作した複数の絵から1枚を選択、あるいは組み合わせで B1 サイズの絵を描く。 <経験と発見の着眼点> 描写表現を基本に、絵として成立する表現を目指す。 自分なりの絵具の使い方やデジタル描画技術を高め、自分の目指す表現に適した描画方法を発見する。 <表現上の仕組みの学習内容> 後期は一枚絵の場合の構成と構図の重要性、複数画面での構図の差異を効果的に構成することを学ぶ。 制作期は後期の制作経験を生かして、さらに密度と内容を持った一枚の大きな絵としての完成を目指す。 | |
| 初回持参物 | ノート/筆記用具/ MacBook | |
| 準備学習 | 自分のテーマに対して、広く情報を集めるための手段を考えておくこと。 | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席率、授業に臨む姿勢、作品内容で評価。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可 | |

FY 対面での実施

| 科目名 | デッサン基礎演習2 | 授業分野 | |
|-----------------------|--|------|--|
| 担当教員① | 甲斐光省 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:画家 「絵画研究会・朝の会」会員 個展、グループ展多数、まんが計画展、 1986～1988壁画工房所属 2005年～2017年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2018年「デッサン新百科」執筆 | | |
| 担当教員② | 片寄愛 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:絵画 ゲームデザイナー 美術家 | | |
| 担当教員③ | 岩瀬恵太 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門:漫画家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞 | | |
| その他教員 (他担当授業) | 片岡壮 *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。 | | |
| 授業内容 および 到達目標 | 前期に培ったデッサン力を活かし、その応用と幅を広げた方法論を模索する。 | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| | <p>[演習内容]</p> <p>「線」から「明暗」へ</p> <p>①造形心理学の考察</p> <p>②幾何学応用編</p> <p>③形と空間のイメージトレーニング、明暗構成や明暗による遠近表現</p> <p>[経験と発見の着眼点]</p> <p>形や空間を再構成する技術を学ぶ。</p> <p>[表現の仕組みの学習内容]</p> <p>造形心理学(視覚の問題)を学び各自の表現に繋げていく。</p> <p>※最終週に小テストがあります。</p> | | |
| 初回持参物 | カルトン／カルトンバッグ／コンパス(必須)／三角定規セット／鉛筆／カッター／練りゴム／クリップ ／角棒／はさみ／のり | | |
| 準備学習 | 前期で培ったデッサンのエッセンスを自分なりにまとめておくこと。 | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席率がとても重要です。原則として後で課題を補完することはできません。作品は毎回提出です。 | | |
| | 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可 | | |

FY 対面での実施

| | | | |
|-----------------------|---|------|--|
| 科目名 | デジタル基礎演習2(イメージクリエイション基礎/絵画表現基礎) | 授業分野 | |
| 担当教員 | 坂田育子 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門: | | |
| 授業内容 および 到達目標 | 自分の制作に活かせるデジタル基本操作の習得を目指します。 そして、フライヤーやポートフォリオ作成の基本を学びます。 | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| | 1週 展望と復習 (Illustrator、Photoshop) 2週 PhotoShop ペイントの基本 3週 " 写真編集の基本 4週 Illustrator レイアウトの基本 5週 " 編集、調整 6週 " 文字の配置編集 7週 Photoshop 簡単なアニメーション 8週 " 簡単なアニメーション 9週 " アニメーション仕上げ 10週 名刺、DM、ポートフォリオ 11週 ポートフォリオ制作 12週 ポートフォリオ制作 | | |
| 初回持参物 | ノート/筆記用具/ MacBook | | |
| 準備学習 | 特になし。 | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 制作姿勢と作品完成度、そして出席状況を重視します。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可 | | |

学術造形科目

| | | | |
|-----------------------|---|------|--|
| 科目名 | はじめてのキャリアデザイン | 授業分野 | |
| 担当教員 | 川俣将寿 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門・就職関連 1992年～ 総合商社 丸紅株式会社に関連会社に入社 幅広い業界での仕事に携わる 2003年～ 阿佐ヶ谷美術専門学校 就職担当 | | |
| 授業内容 および 到達目標 | どのような仕事や職業が自分に向いているかを考え、そこから自分らしい働き方を見つけ、夢の実現に向かっての将来設計をおこないます。就職活動の裏話や人事担当者の本音も交え、様々な視点から基礎的なことを学びます。 | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| | 1週 オリエンテーション／就職活動に必要なこと／就職活動スケジュール 2週 仕事・職種紹介(アサビ卒業生の進路先から)／新しい採用のかたち『インターンシップ』について 3週 卒業後の収入と支出／ポートフォリオ基礎講座 4週 卒業生講演会または企業説明会 5週 3年生による内定報告会 6週 まとめ | | |
| 初回持参物 | 筆記用具／ノート | | |
| 準備学習 | 卒業後の希望進路先を考えてきて下さい。 | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席率と提出物、及び授業態度にて評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可 | | |

| 科目名 | ソーシャル・リテラシー | 授業分野 | |
|-----------------------|---|------|--|
| 担当教員 | 藤原成理 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門: クリエイティブディレクター(グラフィックデザイン) 1994年～ 広告制作会社勤務 2012年～ デザイン制作会社代表 2019年～ 藤成デザイン相談室開設: イベント企画運営・グラフィックデザイン・各種印刷など | | |
| 担当教員 | 江本創 | | |
| 専門 実務経験等 | 専門: 美術家 2006年～2017年 文化服装学園アパレルデザイン科にて西洋美術史講義担当。 2000年より個展を多数開催。 「幻獣標本博物記」「幻獣標本採集誌」「幻獣標本箱」「幻獣大発見」執筆。 | | |
| その他教員 (他担当授業) | 特別講師 東京都産業労働局金融部貸金業対策課(東京都・日本貸金業協会共同実施) | | |
| 授業内容詳細・進行 | | | |
| 【講座1】 | メディアリテラシー: 「情報と伝達」 ～伝える・伝わる～ (藤原先生) グループワークなどを通して「伝える」と「伝わる」の違いを理解していきます。 あふれる情報の中から自分に必要な情報を探して活用したり、効果的に伝える方法を考えます。 「情報の共有」を意識して行えることを目標にします。 ※後期の専門基礎クラスごとに行います(日程は後期開始前に告知) | | |
| ◎第1週 | ・「情報」ってなんだろう? 木3/4限 ・1000年前の「桜」と頭の中の「桜」 ・「言葉」と「言葉以外」のコミュニケーション ・「伝える方法」はいくつある? ○ ・人の歴史と伝達方法 | | |
| ◎第2週 | ・様々な「メディア」とその特徴 木4限 ・「伝達方法」の変化と生活習慣 ・情報の「編集」による効果 ・脳は勝手に理解する ・情報の「受け手」から「発信者」へ ◎履修時間: 授業 3.0H + 授業 1.5H + レポート 0.5H = 5.0H ※対面授業(クラスごと) | | |
| 【講座2】 | 著作権リテラシー: クリエイティブにおけるオリジナリティについて(江本先生) 将来プロとして「消費者(受け手)」から「提供者(送り手)」となるために クリエイティブは何かオリジナリティとは何か事例を見ながら考えてみる。 ※夏期学習期間に行います(自宅学習) | | |
| ◎講義1 | ・「模倣」や「引用」の解釈・境界線について、「オリジナリティ」の模索・探求について | | |
| ◎講義2 | ・近代抽象画が生まれるまで、抽象と具象、その創作の過程について(ピカソ・モンドリアン・ポロックなど) ◎履修時間: 講義 1.0H + 講義 1.0H + レポート 1.0H = 3.0H ※オンライン(オンデマンド) | | |
| 【講座3】 | 金融リテラシー 金融トラブル防止講座(外部講師) これから社会に出る大学生や専門学校生を対象に金融の基礎知識やトラブルの防止に関する講座。 ※夏期学習期間に行います(7月下旬～8月上旬頃・日程は前期終了時に告知) | | |
| ◎講義 | ・成年年齢引下げにおける留意点 ・キャッシュレス、ローンやクレジット(仕組み、メリット・デメリット、リボ払い等) ・金融トラブル事例(マルチ商法、高収入アルバイトの落とし穴、個人間融資のトラブル等) ・家計管理 ◎履修時間: 講義 1.5H + レポート 0.5H = 2.0H ※オンライン(一斉受講) | | |
| 初回持参物 | ノート・筆記用具(カラーマーカー(色鉛筆など)・黒のサインペン(持っていたら))・ PC | | |
| 準備学習 | 特になし | | |
| 成績評価方法 および 注意事項 | 出席(参加意欲)・レポート提出 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可 | | |